



Guide Administratif de l'Arbitre

Édition Septembre 2026

Sommaire

ADMINISTRATION

- Organigramme de la Commission Départementale d'Arbitrage page 3
- Protocole de communication page 4
- Indisponibilité arbitre : procédure page 5

AVANT MATCH

- Time Line d'avant match page 6
- Équipement de l'arbitre page 7
- Échauffement type de l'arbitre de District pages 8 et 9
- Consignes aux délégués à la police, arbitres assistants bénévoles et capitaines page 10
- Vérification des identités page 11
- Protocole d'avant match page 12
- Problèmes d'avant match : FMI non réalisable / Équipe : absente - en retard / mêmes couleurs de maillot page 13
- Arrêté municipal page 14
- Spécificités selon les compétitions page 15

FEUILLE DE MATCH

- Feuille de Match Informatisée - Memento pour arbitre pages 16 à 17
- Feuille de Match (format papier) - Memento pour arbitre pages 18 à 21
- Réserves administratives page 22
- Réserves techniques page 23

DISCIPLINAIRE

- Exclusion temporaire = Carton blanc page 24
- Les motifs disciplinaires page 25
- Problèmes d'ordre disciplinaire : Pause apaisement / Exclu refusant de sortir page 26
- Rapport d'arbitrage : explications et exemples pages 27/28

AUTRES INFORMATIONS

- Indemnités d'arbitrage page 29
- La carte d'arbitrage page 30

Nota : Seuls les noms soulignés font partis de la CDA plénière

Organigramme de la CDA

PRÉSIDENT	
<u>Georges TROGANT</u> : 06 10 81 92 40	

POLE MANAGEMENT - DÉSIGNATIONS	
► Seniors : 06 16 22 95 50	<u>Roland NARDIN</u>
	<u>Francis LACOMME</u>
► Jeunes : 06 19 10 10 30	<u>Laurent FERNANDEZ</u>
	<u>Abel JEANNOT</u>
	<u>Christophe LACANAL</u> (1ers matchs Stagiaires)
► Futsal :	<u>Francis LACOMME</u>

POLE MANAGEMENT - ADMINISTRATIF	
► Secrétaire :	<u>Jean Pierre PEREIRA</u>
► Feuilles de match :	<u>Joseph FAGGION</u> (seniors) <u>Fabien LACOSTE</u> (jeunes)
► Comité Directeur :	<u>David BENECH</u> (représentant des arbitres) <u>Richard GIUSEPPIN</u> (Membre n'ayant jamais pratiqué)
► Commission Discipline :	<u>Jean DAROLLES</u> / <u>Marc HUBERT</u>
► Commission Appel :	<u>Pascal THOMAS</u>
► Commission Statut Arbitrage :	<u>Georges TROGANT</u> / <u>Olivier LEDOUX</u>

CONSEILLER TECHNIQUE DÉPARTEMENTAL EN ARBITRAGE	
<u>Olivier LEDOUX</u> : 05 62 89 05 39 (B) / 07 76 07 29 88 (P)	

POLE MANAGEMENT - OBSERVATIONS	
► Seniors : 06 16 22 95 50	<u>Roland NARDIN</u>
► Jeunes : 06 71 35 09 53	<u>Pascal BAUVALET</u>

POLE TECHNIQUE	
Formateurs et Observateurs	(hors membres CDA déjà indiqués)
Moulay Saïd AIT LAKBIR	Zakaria MANA
Joel AGARD	Salvatore MASALA
<u>Damien ALONSO</u>	Christophe NICOLEAU
Mathis BENSERHIR	Mikael RAHBANI
Charles COUTINHO	André REALLAND
<u>Daniel FEUILLADE</u>	Jean Claude SAINT MARTIN
Pierre FORTUNY	Didier SANARENS
<u>Marie GILLOUX</u>	Daniel SUZANE
<u>Marc HUBERT</u>	<u>Pascal THOMAS</u>
Bertrand MAGNE	Chrislain ULESIE

Protocole de communication

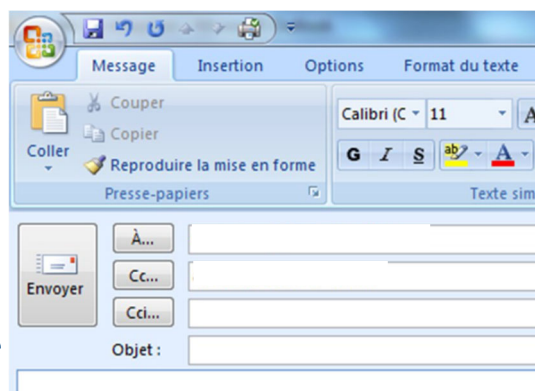
Veillez respecter les consignes suivantes pour toute correspondance à adresser au District ou à la Commission Départementale d'Arbitrage.

COMMUNICATION

Pour tout email devant être adressé au District ou à la CDA, utilisation IMPÉRATIVE de l'adresse :

secretariat@haute-garonne.fff.fr

- ▶ mettre en copie (cc) : olivier.ledoux@haute-garonne.fff.fr
- ▶ les courriers concernés sont : rapport d'arbitrage (si appli FFF non fonctionnelle), justificatif d'indisponibilité, demande particulière...
- ▶ l'utilisation de toute autre adresse amène une gêne administrative voir à une non prise en compte de votre correspondance



Pour les courriers envoyés par voie postale, utilisation de l'adresse suivante :

**District Haute-Garonne de Football
Bat A, 1 place Alfred SAUVY
31270 CUGNAUX**

INDISPONIBILITÉS

Pour toute mise en indisponibilité pour arbitrer :

- ▶ se référer à la fiche spécifique [Indisponibilité arbitre : procédure - page 5.](#)

COORDONNÉES



District Haute-Garonne de Football

Siège : 1 place Alfred Sauvy

- 31270 CUGNAUX

Antenne : 9, rue Romain Rolland

- 31800 SAINT GAUDENS

✉ : District Haute-Garonne de Football
1 place Alfred Sauvy - 31270 CUGNAUX

☎ : 05 62 89 05 30

💻 : secretariat@haute-garonne.fff.fr

🌐 : <http://haute-garonne.fff.fr>

Indisponibilité Arbitre : Procédure

Pour tout signalement d'indisponibilité, veuillez respecter impérativement les consignes suivantes :

SITUATION 1 - PAS DE MATCH DESIGNÉ

Vous n'avez pas encore de désignations de match sur la période d'indisponibilité souhaitée, veuillez signaler votre indisponibilité :

- ▶ soit via votre compte FFF (officiels.fff.fr) en priorité en vérifiant que les indisponibilités rentrées apparaissent bien dans la liste, ou sur l'application officiels FFF (App Store ou Google Playstore)



SITUATION 2 - DÉSIGNATION EFFECTUÉE

Désignations de match déjà effectuées sur la période d'indisponibilité souhaitée :

Vous ne pouvez pas rentrer d'indisponibilité par l'application ou le site officiels.fff.fr, cela affiche :

"Impossible de créer l'indisponibilité souhaitée - Vous ne pouvez pas vous rendre indisponible sur cette/ces date(s)." ou "Error 404"

- ▶ Remplir le formulaire : [lien d'accès](#) et envoyer impérativement par mail un justificatif si l'indisponibilité est signalée moins de 15 jours avant la date concernée.

Sans justificatif recevable, les sanctions prévues au règlement intérieur seront appliquées (financières + CDA).

SITUATION 3 - DÉSISTEMENT À J-3

Désistement de dernière minute (maladie, raisons professionnelles, autres...)

- ▶ Dans les cas où vous n'auriez pu signaler électroniquement votre indisponibilité avant le jeudi 16h00

Étape 1 : Veuillez contacter IMPÉRATIVEMENT par téléphone votre responsable de désignations

Étape 2 : Remplir le formulaire : [lien d'accès](#) et envoyer impérativement par mail un justificatif sous 8 jours



PAS DE SMS !

Les indisponibilités transmises par SMS ne sont pas prises en compte.

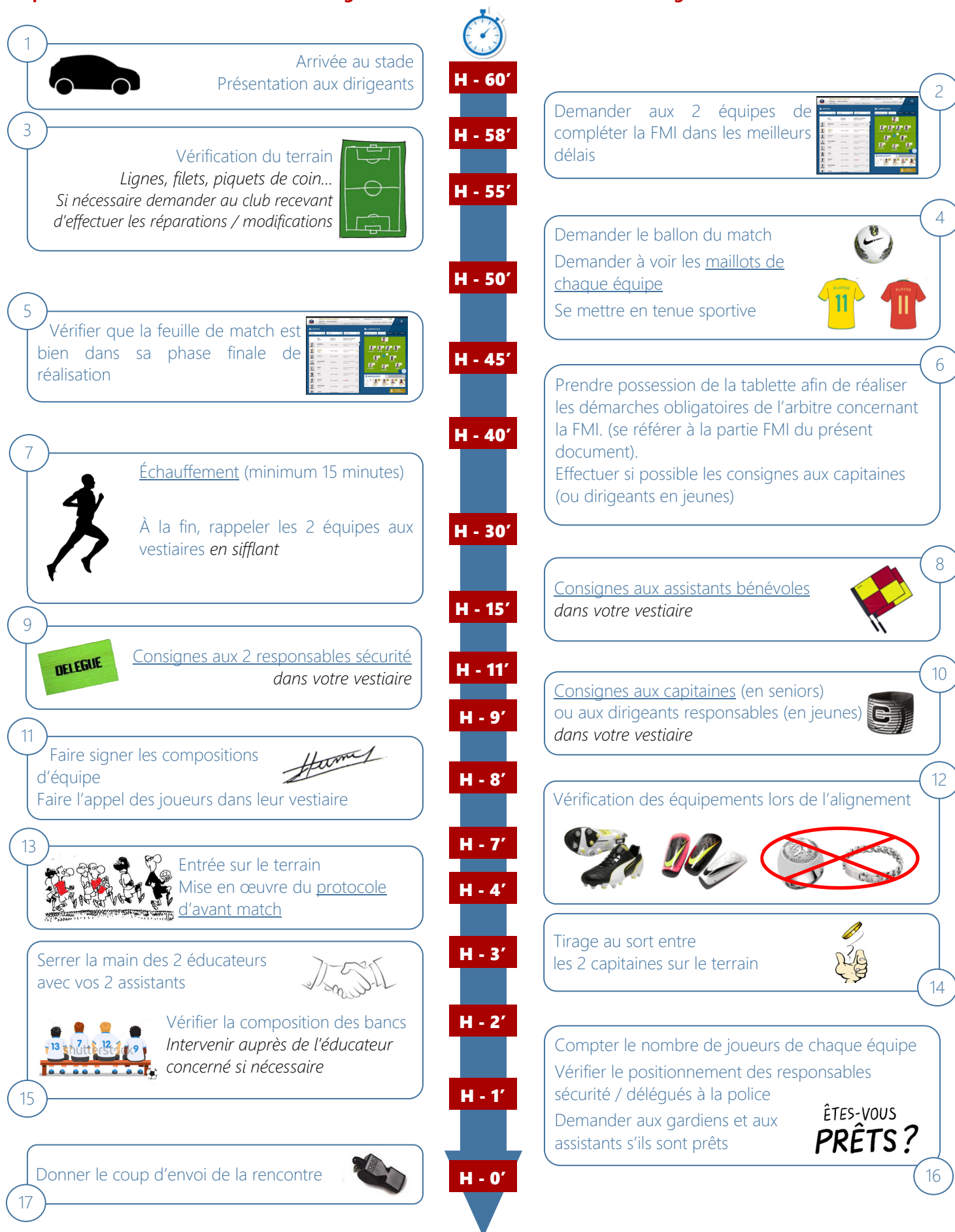


RESPONSABLES ET COORDONNÉES

	Jeunes Arbitres Matchs U14 à U18	Arbitres U19 et Seniors (Masc. + Fém.)
Responsables	 Laurent FERNANDEZ  Abel JEANNOT	 Roland NARDIN  Francis LACOMME
	06 19 10 10 30 de jeudi 16h00 à dimanche soir En dehors de ce créneau - formulaire impératif	06 16 22 95 50 (Roland) 06 28 21 64 01 (Francis)
Jours de présence au District	Mardi et jeudi après midi	

Time line d'avant match

Vous trouverez ci-dessous, un aperçu rapide des actions essentielles que doit réaliser l'arbitre dans l'heure qui précède la rencontre. Les actions soulignées sont détaillées dans la suite de ce guide.



Équipement de l'arbitre

L'arbitre est l'officiel de la rencontre, une tenue correcte est nécessaire afin de donner une bonne image aux clubs.

IMPORTANT : en plus de l'équipement, vous devez avoir le guide administratif dans votre sac.

POUR LE MATCH

Maillot d'arbitre

- ▶ Il est nécessaire d'avoir au moins 2 maillots de couleur différente

Conseils : au moins le noir et le jaune

- ▶ C'est à l'arbitre d'adapter sa tenue en fonction des couleurs de maillot de chaque équipe (joueurs de champ uniquement)

Nota : La CDA n'impose pas de marque d'équipementier en particulier, c'est au choix de l'arbitre et/ou de son club



Short et Chaussettes

- ▶ de couleur noire

Conseil : prendre le short avec des poches



Chaussures

- ▶ Utiliser de préférence des chaussures à crampons moulés

Nota : les crampons vissés sont la plupart du temps interdits sur les terrains de type synthétique



Écusson

- ▶ l'apposer sur le maillot



Chronomètre

- ▶ prendre une montre chrono



Sifflet

- ▶ Fox 40 Classic de préférence

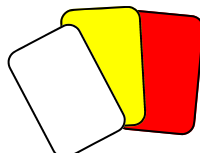


Carte d'arbitrage

Stylos



Cartons



Pièce ou jeton



AVANT ET APRÈS LE MATCH

Avant le match : nécessaire pour s'échauffer

- ▶ Éviter de le faire avec le maillot d'arbitre
- ▶ Ne pas hésiter à mettre un haut de survêtement ou sweat lorsqu'il fait froid

Après le match : nécessaire pour se doucher

EN OPTION



Drapeaux

- ▶ si vous n'en avez pas, c'est au club recevant de les fournir

Gants

- ▶ pour le match, s'il fait froid
- ▶ les prendre fin pour pouvoir noter



Échauffement type de l'arbitre de district

Un bon échauffement permet

- ▶ d'éviter les blessures
- ▶ d'optimiser sa performance dès le début du match

Zone préconisée

- ▶ Au milieu du terrain, le long d'une ligne de touche

Durée

- ▶ 15 minutes au minimum
- ▶ Augmenter la durée s'il fait froid

L'échauffement s'effectue en 4 phases à respecter :

PHASE 1 : réveil musculaire - 3 minutes

PHASE 2 : éducatif de course - 4 minutes

PHASE 3 : étirement activa-dynamique - 3 minutes

PHASE 4 : reprise activité puis sprints - 3 minutes

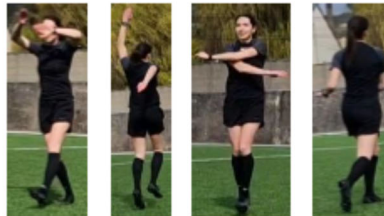
PHASE 1 : réveil musculaire - 3 minutes

- ▶ Courir le long de la ligne de touche sur 15 mètres de chaque moitié de terrain



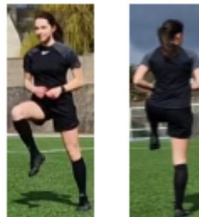
- ▶ Mobiliser les articulations du haut du corps

- Rotation avant et arrière des bras
- Etirement du haut vers le bas des bras
- Ciseau bras
- Rotation tronc



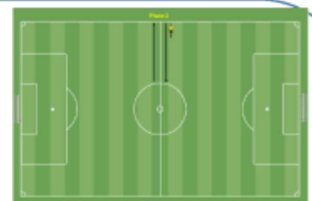
- ▶ Mobiliser les articulations des hanches

- Ouverture des hanches
- Fermeture des hanches

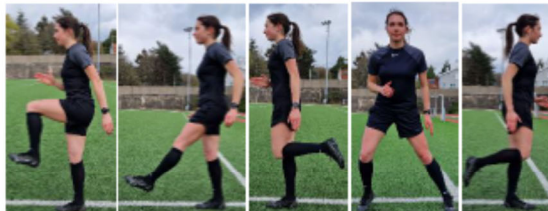


PHASE 2 : éducatif de course - 4 minutes

- ▶ Courir de la ligne de touche jusqu'au rond central



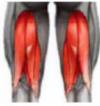
- Montée de genou
- Pas griffés
- Talon fesse
- Pas chassé
- Course arrière



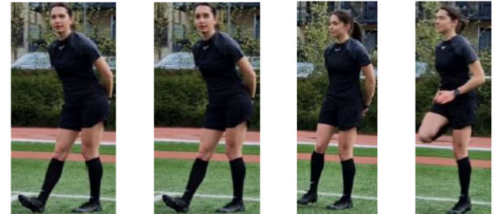
PHASE 3 : étirement activo-dynamique – 3 minutes

- Etape 1 : étirement de 3 secondes du muscle
- Etape 2 : contraction de 8 secondes du muscle
- Etape 3 : relâchement de 3 secondes du muscle
- Etape 4 : dynamisation de 8 secondes du muscle

Ischios-jambiers :



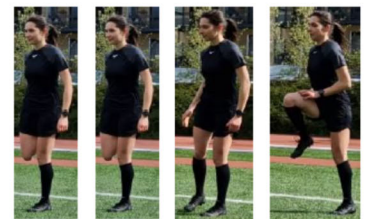
- Etape 1 : remonter la pointe de pied (3 sec)
- Etape 2 : enfoncer le talon dans le sol (8 sec)
- Etape 3 : relâcher la jambe (3 sec)
- Etape 4 : talon-fesse dynamique sur place (8 sec)



Quadriceps :



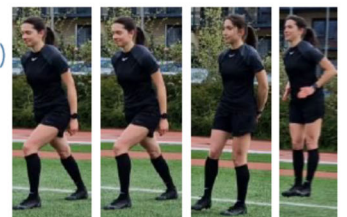
- Etape 1 : tirer la jambe vers l'arrière (3 sec)
- Etape 2 : enfoncer le pied dans la main (8 sec)
- Etape 3 : relâcher la jambe (3 sec)
- Etape 4 : montée de genou dynamique sur place (8 sec)



Mollets :



- Etape 1 : se pencher en gardant le buste droit et le talon au sol (3 sec)
- Etape 2 : griffer le sol avec les orteils de la jambe arrière (8 sec)
- Etape 3 : relâcher la jambe (3 sec)
- Etape 4 : sauter sur place en relevant la pointe des pieds (8 sec)



Adducteurs :



- Etape 1 : placer les coudes et écarter pour étirer (3 sec)
- Etape 2 : serrer les genoux pour contracter (8 sec)
- Etape 3 : relâcher les jambes (3 sec)
- Etape 4 : pas croisés dynamiques sur place (8 sec)



PHASE 4 : reprise activité puis sprints – 3 minutes

- Courir le long de la ligne de touche sur 15 mètres de chaque moitié de terrain en augmentant progressivement l'intensité.
- Sprinter de la ligne de touche jusqu'au rond central avec des départs variés. Le retour se fait toujours en marchant :
 - 6 talons-fesses dynamiques puis sprint sur 15 mètres
 - 4 pas chassés à gauche, 4 à droite puis sprint sur 15 mètres
 - Course arrière sur 5 mètres, demi-tour et sprint sur 10 mètres
 - Fin d'activité ou exercice libre au choix de l'arbitre

Consignes d'avant match

15 minutes avant le coup d'envoi, rappeler les équipes aux vestiaires

Convoquer par 2 (selon leur rôle) dans votre vestiaire les personnes devant recevoir des consignes

Vérifier qu'ils soient bien inscrits sur la feuille de match (informatisée ou papier)

▸ Quelque soit la catégorie (Senior ou Jeunes), les délégués à la police / responsables sécurité doivent être majeurs

H - 12'

RESPONSABLES SÉCURITÉ (DÉLÉGUÉS À LA POLICE)



Pour les compétitions Ligue : le club recevant doit fournir au moins 1 responsable sécurité et 1 personne de liaison « officiels / responsable sécurité »



Pour les compétitions District (Territoire gestion Haute Garonne compris) : Chaque club doit fournir OBLIGATOIREMENT 1 responsable sécurité licencié majeur - Le match ne doit pas se dérouler s'il en manque

Consignes à leur donner :

- Porter un brassard (ou chasuble) afin de les repérer facilement
- Assurer votre sécurité immédiate en cas de difficultés (attroupement autour de vous, ...)
- Intervenir (avec ou sans votre demande) auprès de leur banc de touche et / ou public afin de les calmer
- Vous rejoindre immédiatement sur le terrain à la fin de chaque période et vous raccompagner à votre vestiaire
- Leur indiquer de bien rester à l'intérieur de la main courante (endroit que vous déterminerez et modifierez pendant le match si nécessaire)
- Faire passer hors de la main courante toute personne non inscrite sur la feuille de match
- Raccompagner aux vestiaires les joueurs exclus

H - 10'

ARBITRES ASSISTANTS

Chaque équipe doit fournir un arbitre assistant

- Le match ne peut pas se jouer sans arbitre assistant
- En Jeunes District (hors compétitions Territoire) et Seniors D5 uniquement, 1 remplaçant pourra effectuer la fonction d'assistant, il pourra ensuite participer au match et sera remplacé comme assistant par un autre remplaçant.

Consignes à leur donner :

- Placer l'arbitre assistant du club recevant côté banc de touche
- Signaler les sorties de balle et la remise en jeu qui s'en suit
- Signaler les hors jeu en leur précisant de
bien courir et s'aligner sur l'avant dernier défenseur
bien lever le drapeau à la verticale
ne signaler le hors jeu que si le joueur en position de hors jeu touche le ballon ou dispute le ballon à un adversaire
- Signaler les remplacements demandés
- NE PAS SIGNALER les fautes
- Vous rejoindre sur le terrain à la fin de chaque période et vous raccompagner à votre vestiaire
- Préciser que vous serez peut être amené à les déjuger et que vous leur indiquerez d'un geste
- Répondre à leurs questions éventuelles

H - 8'

CONSIGNES AUX CAPITAINES (OU DIRIGEANTS RESPONSABLES EN JEUNES)

Leur rappeler que les capitaines doivent vous raccompagner à la mi-temps et à la fin du match jusqu'à votre vestiaire, qu'eux seuls sont habilités à demander une explication sur une décision et qu'ils doivent maîtriser le comportement de leur joueur

Demander s'ils ont des questions

Y répondre brièvement et clairement

Exemple pour la question : « peut-on jouer les coups francs rapidement ? »

Répondre : « pour jouer vite, ballon arrêté à l'endroit de la faute, sans réclamer la distance des 9m15. Sinon on attend ma décision »

N.B. : il est inutile de tenir de longs discours pour faire de nombreuses recommandations, ou dire que vous serez sévère...

Appel des joueurs

Vérification des identités

H - 7'

VÉRIFICATIONS D'AVANT MATCH

Après les consignes d'ordre général dans votre vestiaire

- ▶ En catégorie senior : les capitaines d'équipe
- ▶ En catégorie de jeunes (U14 à U19) : les dirigeants responsables

Cas particulier : en U19 si le capitaine est majeur, c'est à lui de signer la feuille de match

Leur demander de bien vérifier la composition et la numérotation de leur équipe

Leur faire signer les compositions d'équipe sur la feuille de match

Aller procéder à l'appel des joueurs et des officiels d'équipe

H - 6'

APPEL DES JOUEURS

Se rendre à l'entrée du vestiaire d'une équipe

Procédure :

- ▶ Dans le cas de l'utilisation de la FMI par la tablette directement
- ▶ Dans le cas de l'utilisation d'une feuille de match papier soit :
 - par l'application Footclubs Compagnon sur le smartphone de l'équipe concernée
 - par le listing édité par le club concerné
 - par pièces d'identité et autorisation médicale (voir p.21)



NB : Dans le cas où la vérification des licences d'une équipe se fait au moyen d'un listing édité par le club, l'arbitre devra IMPÉRATIVEMENT prendre le document et l'envoyer au District par voie électronique (scan ou photo lisible)

- ▶ L'arbitre rappelle aux joueurs :
 - d'enlever les accessoires dangereux et de bien protéger les non dangereux
- ▶ L'arbitre appelle par leur numéro chaque joueur qui doit décliner son identité (Nom et prénom)
- ▶ L'arbitre vérifie la concordance entre le n° inscrit sur la FMI et le n° du maillot porté par le joueur
- ▶ Le capitaine (ou dirigeant responsable en jeunes) et l'arbitre vérifient visuellement la correspondance photo / joueur
- ▶ L'arbitre vérifie l'équipement du joueur (voir page suivante)
- ▶ Le joueur sort du vestiaire et se met dans le couloir d'accès au terrain ou à l'entrée du terrain
- ▶ L'arbitre vérifie également l'identité visuelle des officiels d'équipes (entraîneur, dirigeant, responsable sécurité, assistants...)

Effectuer la même procédure avec l'autre équipe

Revenir éventuellement dans votre vestiaire avec les 2 capitaines (ou 2 dirigeants) s'ils ont des réserves à déposer (si oui, se reporter p.22)

Fermer la tablette, votre vestiaire et aller effectuer le protocole (page suivante)

**SANS CONTRÔLE D'IDENTITÉ AVANT LA RENCONTRE,
LE MATCH NE DOIT PAS SE JOUER.**

Quelques soient les excuses données par un des 2 clubs !

Protocole d'avant match

Avant chaque rencontre, un protocole doit être réalisé afin de favoriser le Fair Play.

Après les vérifications administratives et consignes d'usage, la procédure suivante est à réaliser

VÉRIFICATION DES ÉQUIPEMENTS

H - 6' Vérification de l'équipement (si non fait à la sortie du vestiaire, le faire dans l'alignement)

- ▶ par l'arbitre central si les assistants sont des bénévoles
- ▶ par les arbitres assistants s'ils sont officiels

Méthode :

- ▶ **Contrôler la protection des bijoux et objets fantaisies non dangereux**
Le joueur doit baisser le col de son maillot, montrer ses poignets, ses mains recto et verso
Les accessoires et bijoux non dangereux doivent être recouverts d'une protection (strap, sparadrap...)
Tout autre objet considéré dangereux par l'arbitre doit être enlevé
- ▶ **Contrôler la présence des protèges tibias**
L'arbitre touche à pleine main les protèges tibias (pas de notion de taille minimale)
Ne pas frapper avec les drapeaux !
- ▶ **Visualiser les semelles des chaussures**
S'il s'agit de chaussures à crampons vissés :
Vérifier la présence d'au moins 6 crampons (4 avant / 2 arrière)
Passer la main sur les crampons afin de constater qu'ils ne coupent pas

PROTOCOLE

H - 4' Entrée des 3 arbitres et des 2 équipes sur le terrain en marchant

S'aligner face au banc de touche à une dizaine de mètres

Poignées de mains entre les acteurs du match

- ▶ Les joueurs de l'équipe recevant passent devant les arbitres et leur serrent la main
- ▶ Puis ils font de même avec les joueurs adverses
- ▶ Les joueurs de l'équipe visiteuse passent ensuite devant les arbitres et leur serrent la main

H - 3' Tirage au sort entre les 2 capitaines

- ▶ L'arbitre donne le choix du côté de la pièce au capitaine visiteur
- ▶ Le capitaine gagnant le tirage au sort choisit soit son camp, soit l'engagement
- ▶ L'équipe ayant perdu le tirage au sort aura le camp ou l'engagement en fonction du choix du vainqueur

H - 2' Poignées de mains entre les arbitres et les éducateurs de chaque équipe

- ▶ Les arbitres et arbitres assistants se dirigent vers l'intersection ligne médiane / ligne de touche
- ▶ Echange de poignées de mains entre les arbitres et les éducateurs
- ▶ Echange de poignées de mains entre les 2 éducateurs

Vérification des bancs de touche

- ▶ L'arbitre profite de ce moment pour demander, le cas échéant, aux 2 éducateurs et/ou responsable sécurité de faire sortir des bancs de touche les personnes non inscrites sur la feuille de match

JUSTE AVANT LE COUP D'ENVOI

H - 1' Vérification des filets par les arbitres assistants officiels

Vérifier la présence et le bon positionnement des responsables sécurité

Compter le nombre de joueurs dans chaque équipe

Demander aux gardiens s'ils sont prêts

Demander aux arbitres assistants s'ils sont prêts

H Donner le coup d'envoi

Problèmes d'avant match

FMI NON RÉALISABLE

Il peut survenir des problèmes lors de l'établissement de la feuille de match informatisée.

Dans le cas où celle-ci n'a pu être mise en place 45 minutes avant le coup d'envoi suite à un problème de type : code d'accès non valide, tablette en panne, non suffisamment chargée...

- ▶ Faire établir une feuille de match au format papier (si absence l'établir sur une feuille blanche, le match doit être joué)
- ▶ Les clubs rédigent la feuille de match rapidement, au retour d'échauffement effectuer les démarches administratives avec vérifications des identités impératives via l'application foot compagnon
- ▶ Dans le cas où la tablette n'est pas utilisée, indiquer sur l'annexe de la feuille de match la raison qui a amené l'établissement d'une feuille de match sous format papier

ÉQUIPE ABSENTE OU NOMBRE DE JOUEURS INSUFFISANT

- ▶ Faire remplir la feuille de match à l'équipe présente
- ▶ Attendre 15 minutes après l'heure du coup d'envoi prévue par l'organisateur de la compétition
- ▶ Vérifier en appelant un à un les joueurs/joueuses de l'équipe présente avec la tablette pour constater qu'ils étaient en nombre suffisant pour jouer la rencontre (8 minimum foot à 11 - 6 minimum pour le foot à 8)
- ▶ Indiquer sur la FMI l'absence de l'autre équipe
- ▶ Si une équipe est présente mais en nombre insuffisant (8 mini foot à 11 - 6 mini foot à 8) : effectuer la même procédure en leur faisant remplir la FMI avec les joueurs présents et compléter la FMI en suivant la procédure.
- ▶ Votre départ du stade doit se faire au-delà du 1/4 d'heure de battement.

ÉQUIPE EN RETARD

- ▶ L'arbitre doit faire tout son possible pour faire débiter la rencontre à l'heure
- ▶ Réglementairement la rencontre doit débiter au maximum 15 minutes après l'heure prévue en ayant fait tout le nécessaire d'avant match (administratifs, appel des joueurs...)
- ▶ Lorsque la rencontre n'a pu démarrer avant ces 15 minutes :
 - * si l'équipe adverse (celle à l'heure) demande quand même à jouer le match :
Inscrire sur le bordereau fourni par le District ou sur papier libre « l'équipe XX malgré le retard de l'équipe YY souhaite jouer la rencontre en démarrant avec ZZ minutes de retard »
Faire signer le document aux 2 capitaines (en seniors) ou aux 2 dirigeants responsables en jeunes.
Attention, le démarrage tardif de la rencontre ne doit pas faire décaler le début des matchs suivants.
 - * si l'équipe adverse ne souhaite pas démarrer avec + de 15 minutes de retard, ou s'il y a un match prévu juste après sur le même terrain :
Ne pas faire jouer la rencontre, l'indiquer sur la FMI dans l'onglet match en choisissant le motif approprié, inscrire dans observations complémentaires les problèmes rencontrés et faire signer.

Dans tous les cas, que la rencontre soit jouée ou non, la FMI doit être renseignée dans son intégralité et l'appel des joueurs de chaque équipe doit être effectué.

ÉQUIPES AVEC MÊMES COULEURS DE MAILLOT

Dans le cas où les 2 équipes ont la même couleur de maillot (ou trop proche pour bien les différencier), l'équipe visitée (=recevante) gardera ses couleurs.

- ▶ L'équipe visitée devra tenir à disposition de l'équipe visiteuse un jeu de maillots de couleur différente si cette dernière ne dispose pas d'un jeu de maillots de couleur différente (Art. 79 des règlements généraux de la Ligue)
- ▶ Si une équipe a la même couleur de maillot que l'arbitre, c'est à l'arbitre de changer son maillot (à défaut utilisation d'un chasuble pour l'arbitre)

À votre arrivée au stade, un arrêté municipal est affiché à l'entrée du stade ou vous est donné par un dirigeant du club recevant.

PROCÉDURE

Vérifier la date et quels sont les terrains interdits par l'arrêté municipal

Votre terrain est concerné par l'arrêté : LE MATCH NE DOIT PAS ÊTRE JOUÉ

Essayer d'en obtenir une copie

- Photocopie, photo...

Faire établir intégralement la feuille de match par les équipes

- Celle-ci doit être effectuée dans les vestiaires si leur accès est possible

Visiter le terrain en compagnie d'un dirigeant de chaque équipe et de vos assistants officiels

- S'il n'est pas accessible, l'indiquer sur la feuille de match
- Si pour vous le terrain était praticable, l'indiquer sur la feuille de match et prendre des photos si possible

Signature des compositions d'équipe sur la feuille de match

Aller procéder à l'appel des joueurs

- Les joueurs peuvent rester en tenue civile (*idem si c'est vous qui reportez le match*)
- La présence d'au moins 8 joueurs / joueuses dans chaque équipe est nécessaire
dans le cas contraire application de la procédure d'équipe absente ou en insuffisance de joueurs / joueuses

Clôturer la feuille de match

- Dès que toute la procédure est effectuée avec les 2 équipes, l'arbitre peut quitter le stade (même avant l'heure prévue pour le coup d'envoi)

Adresser un rapport détaillé et les photos prises dans le cas où le terrain était praticable pour vous

CAS FRÉQUENTS

La présence d'un arrêté municipal (non signalé électroniquement via le système de désignation) ne dispense pas les joueurs d'être présents le jour du match

Lorsqu'un dirigeant vous signale qu'il a dit à ses joueurs de rester chez eux

- Lui demander de faire revenir ses joueurs afin de pouvoir procéder à l'établissement de la feuille de match et de l'appel
- S'ils ne sont pas au moins 8 à l'heure du coup d'envoi + 15 minutes, notifier sur la feuille de match cet état de fait

Lorsqu'un dirigeant vous signale qu'il a appelé l'autre équipe afin qu'elle ne se déplace pas

- Lui demander qui a-t-il appelé précisément ?
- Si l'équipe visiteuse n'est pas là, attendre l'heure du coup d'envoi + 15 minutes avant de notifier l'absence de l'équipe visiteuse sur la feuille de match

N.B. : Application identique des consignes si ces 2 situations se présentent en même temps.

Spécificités selon les compétitions

Retrouvez dans le tableau ci-dessous les particularités propres à chaque compétition

Catégories	Compétitions	Temps de jeu	Prolongations	Nombre de remplaçants max.	Nombre de remplacements possible	Application du carton blanc et pause apaisement	Paiement de l'indemnité
Seniors	Championnat Ligue	2 x 45'	-	3	Illimités	✓	Ligue
	Championnat District		-	3	Illimités	✓	District
	Coupe de France (1er et 2ème tours)		NON	5	1er et 2ème tour : 3 et peuvent revenir	NON	Ligue
	Coupe Occitanie (tours District)		NON	3	Illimités	✓	District
	Coupes du District		NON	3	Illimités	✓	District
Féminines	Championnat Ligue	2 x 45'	-	3	Illimités	✓	Ligue
	Championnat District		-	Foot à 11 : 3 Foot à 8 : 6	Illimités	✓	District
	Coupe de France		NON	5	3	NON	Ligue
	Coupe Occitanie		NON	3	Illimités	✓	Ligue
	Coupes du District		NON	3	Illimités	✓	District
Jeunes	Championnat Ligue	De U16 à U19 : 2 x 45' U14 et U15 : 2 x 40'	-	3	Illimités	✓	Ligue
	Championnat District		-	3	Illimités	✓	District
	Gambardella U18 (tours niveau régional)		NON	5	3	NON	Ligue
	Coupe Occitanie Jeunes (tours District)		NON	3	Illimités	✓	District
	Coupes du District		NON	3	Illimités	✓	District
Futsal	Championnat District		-	7	Illimités	NON	District
	Coupe du District		NON	7	Illimités	NON	District



Feuille de Match Informatisée : l'essentiel pour l'arbitre

AVANT LA RENCONTRE

Dans le module Infos Arbitre

Infos Arbitre

- ▶ Vérifier les informations matchs (date - horaire - lieu)
- ▶ Vérifier les noms et prénoms des officiels désignés les modifier si nécessaire
- ▶ Compléter le mot de passe arbitre
- ▶ Inscrire vous-même ou faire inscrire :
les arbitres assistants bénévoles de chaque équipe
les 2 responsable sécurité sous les critères :
Responsable sécurité - Bénévole

Avec les 2 capitaines ou dirigeants responsables en jeunes (en U19 : capitaine s'il est majeur)

- ▶ Demander s'ils ont des réserves, leur faire inscrire et signer si nécessaire



- ▶ Faire signer les compositions d'équipe aux capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)



- ▶ Signer vous aussi les compositions d'équipe

- ▶ Aller faire l'appel des joueurs dans les vestiaires des équipes

A l'aide de la tablette, le capitaine (ou dirigeant responsable en jeune) appelle 1 à 1 les joueurs adverses pour vérifier leur identité
Vérifier également l'identité et le n° de maillot du joueur appelé




CONSEIL : prendre une photo de la FMI avec votre smartphone avant la rencontre en cliquant sur l'onglet COMPOSITION



Dans le module Faits du Match, saisir

FAITS DU MATCH

- ▶ Le score (dans l'onglet match)
- ▶ Les sanctions disciplinaires (dans l'onglet discipline)

Dans la case informations complémentaires

- * Pour tout comportement antisportif, faute grossière, acte de brutalité : **notifier le type de faute commis**
- * Pour tous propos ou gestes grossiers/injurieux/blessants : **notifier les termes employés ou gestes effectués**
- * Pour toute exclusion : inscrire également la mention **rapport suit**

- ▶ Les remplacements (dans l'onglet Ent/Sor)

Ne saisir que les premières entrées des 12, 13 et 14 de chaque équipe

- ▶ Les blessures

Il n'est nécessaire d'inscrire la minute que si le joueur est sorti suite à celle-ci et qu'il n'a pas repris le match

- ▶ L'onglet Histo

permet de vérifier les données saisies et de les modifier le cas échéant

Observations d'après match

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH (0)

- ▶ Si des observations doivent être notifiées par l'arbitre, les saisir
- ▶ Si un club souhaite notifier des observations :

L'arbitre doit demander avant la saisie ce que le club souhaite inscrire

S'il s'agit de réserves administratives d'après match : les laisser saisir eux même

S'il s'agit de problèmes d'autres ordres, l'arbitre notifiera lui-même les faits

Cas particulier lorsqu'il s'agit de faits qui concerne la prestation de l'arbitre au regard d'une équipe :

Signifier verbalement au club d'écrire directement au District

Notifier cette remarque dans la case d'observations d'après match

Faire signer les personnes habilitées (seulement si des observations ont été saisies)

Réserves techniques

- ▶ Saisir les réserves techniques posées pendant la rencontre et faire signer

Les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeune)

L'assistant présent lors du dépôt (adverse au plaignant en cas de bénévole)

L'arbitre

Pour de plus amples détails, se reporter à la fiche réserve technique

Signatures d'après match

SIGNATURES D'APRÈS MATCH

- ▶ Lire et montrer aux responsables les informations saisies après match

Score

Faits de jeu : sanction(s) disciplinaire(s), remplacement(s), blessé(s)

- ▶ Faire signer les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)

Dans le cas où une équipe est partie sans avoir signé,
cocher la case Équipe absente

- ▶ Signer

- ▶ Clôturer la feuille de match puis saisir votre mot de passe

CLÔTURER
la feuille de match

Feuille de Match Papier : l'essentiel pour l'arbitre

APRÈS LA RENCONTRE

Notifier sur la feuille de match

- ▶ **Le score** (en lettres et chiffres) si le match s'est terminé
Si la rencontre n'a pas débutée ou n'a pas eu sa durée réglementaire : l'indiquer avec la (les) raison(s) dans la case observations d'après match de l'annexe à la feuille de match
- ▶ **Les sanctions disciplinaires**
Cocher la ou les cases correspondant aux sanctions prononcées aux joueurs
Inscrire dans la case le motif de la sanction attribuée + minute d'attribution
Dans le cas d'un carton blanc noter uniquement CB + minute d'attribution
Pour tout comportement antisportif : indiquer également le type de faute commis (tacle, charge, main...)
Indiquer le total des cartons en bas de chaque colonne
- ▶ **Les remplacements**
Noter dans la case en face du joueur : a joué / n'a pas joué
- ▶ **Les blessures**
Cocher la case blessé (colonne verte) et indiquer l'endroit de la blessure
- ▶ **Cocher la case correspondante concernant la présence ou non d'une annexe**

Observations d'après match

- ▶ **Si des observations doivent être notifiées par l'arbitre, les inscrire dans la case observations d'après match de l'annexe**
Doivent être noté brièvement dans cette case :
 - * toute exclusion directe : expliquer rapidement la faute commise, y inscrire les propos injurieux et/ou grossiers tenus...
 - * En cas d'incidents ou faits anormaux qui se sont déroulés avant, pendant ou après la rencontre (bagarre, vol...)
- ▶ **Si un club souhaite écrire des observations :**
L'arbitre doit demander avant ce que le club souhaite inscrire
S'il s'agit de réserves administratives d'après match : les laisser inscrire eux même
S'il s'agit de problèmes d'autres ordres, l'arbitre notifiera lui-même les faits
*Cas particulier lorsqu'il s'agit de faits qui concerne la prestation de l'arbitre au regard d'une équipe :
Signifier verbalement au club d'écrire directement au District
Notifier cette remarque dans la case d'observations d'après match*
- ▶ **Faire signer les personnes habilités (seulement si des observations ont été notées)**

En cas de réserves techniques

- ▶ **Noter les réserves techniques éventuellement posées pendant la rencontre et faire signer**
Les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeune)
L'assistant présent lors du dépôt (adverse au plaignant en cas de bénévole)
L'arbitre
Pour de plus amples détails, se reporter à la fiche réserve technique

The image shows a portion of the match sheet form. On the right, the 'ANNEXE FEUILLE DE MATCH' section is visible, containing a table for 'OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH'. Below this, a red rectangular box highlights the 'RÉSERVES TECHNIQUES À TRANSCRIRE PAR L'ARBITRE' section, which has several lines for text entry. To the left of this section is the 'RÉSERVES D'APRÈS MATCH' section, also with lines for text entry.

Signatures d'après match

- ▶ **Lire et montrer aux responsables toutes les informations inscrites après match**
Score
Faits de jeu : sanction(s) disciplinaire(s), remplacement(s), blessé(s)
Annexe à la feuille de match...
- ▶ **Faire signer les 2 capitaines (ou dirigeants responsables en jeunes)**
Dans le cas où une équipe est partie sans avoir signé, l'indiquer sur la feuille de match à la place de la signature
En senior, possibilité de faire signer une autre personne que le capitaine, sous réserve qu'elle soit majeure, inscrite sur la feuille de match, et d'indiquer son nom au dessus de la signature
- ▶ **Signer dans la case signature de l'arbitre**
- ▶ **Donner les parties blanche et rose de la feuille de match au club recevant, la partie jaune au club visiteur**
- ▶ **Envoyer votre rapport d'arbitrage dans les 24 heures au District.**



Prendre IMPÉRATIVEMENT une photo de la feuille de match papier avec votre smartphone et l'envoyer par mail à : secretariat@haute-garonne.fff.fr

2005-2006 LIGUE MIDI PYRENEES FOOTBALL
A renvoyer à LIGUE MIDI PYRENEES FOOTBALL
BP 200 RN 88, 1 route de Cèpet
31180 CASTELMAUROUT

Médecin Dr: **NOM +** Tech. Noc Mr. **NOM +**
n° téléphone n° téléphone

N° match 7039687 N° minitel/web 2008 5 2
Division Honneur / Poule Unique
Journée 26 Samedi 20/05/2006 18H

505916 Colonniers 1 517037 Balma S.C 2
Nbre buts Nbre buts
XX / XX /

Après prolongation oui ☐ non ☒

ANNEXE jointe à la FEUILLE DE MATCH ☒ OUI ☐ NON

Si exclusion noter : **RAPPORT SUIT**

Signature de l'arbitre

Signature Arbitre

Toute personne figurant sur cette feuille doit être observée et licenciée

N°	N° Licence ou N° Carte Identité	NOM - Prénom	Moins d'années de l'âge au 1 ^{er} jour de l'année de naissance - type de licence	N°	N° Licence ou N° Carte Identité	NOM - Prénom	Moins d'années de l'âge au 1 ^{er} jour de l'année de naissance - type de licence
1	1234567890	AZERTY Azerty		1	1234567890	AZERTY Azerty	
2	1234567890	AZERTY Azerty		2	1234567890	AZERTY Azerty	
3	1234567890	AZERTY Azerty		3	1234567890	AZERTY Azerty	
4	1234567890	AZERTY Azerty		4	1234567890	AZERTY Azerty	
5	1234567890	AZERTY Azerty		5	1234567890	AZERTY Azerty	
6	1234567890	AZERTY Azerty		6	1234567890	AZERTY Azerty	
7	1234567890	AZERTY Azerty		7	1234567890	AZERTY Azerty	
8	1234567890	AZERTY Azerty		8	1234567890	AZERTY Azerty	
9	1234567890	AZERTY Azerty		9	1234567890	AZERTY Azerty	
10	1234567890	AZERTY Azerty		10	1234567890	AZERTY Azerty	
11	1234567890	AZERTY Azerty		11	1234567890	AZERTY Azerty	
12	1234567890	AZERTY Azerty		12	1234567890	AZERTY Azerty	
13	1234567890	AZERTY Azerty		13	1234567890	AZERTY Azerty	
14	1234567890	AZERTY Azerty		14	1234567890	AZERTY Azerty	
15	1234567890	AZERTY Azerty		15	1234567890	AZERTY Azerty	
16	1234567890	AZERTY Azerty		16	1234567890	AZERTY Azerty	
17	1234567890	AZERTY Azerty		17	1234567890	AZERTY Azerty	
18	1234567890	AZERTY Azerty		18	1234567890	AZERTY Azerty	
19	1234567890	AZERTY Azerty		19	1234567890	AZERTY Azerty	
20	1234567890	AZERTY Azerty		20	1234567890	AZERTY Azerty	
21	1234567890	AZERTY Azerty		21	1234567890	AZERTY Azerty	
22	1234567890	AZERTY Azerty		22	1234567890	AZERTY Azerty	
23	1234567890	AZERTY Azerty		23	1234567890	AZERTY Azerty	
24	1234567890	AZERTY Azerty		24	1234567890	AZERTY Azerty	
25	1234567890	AZERTY Azerty		25	1234567890	AZERTY Azerty	
26	1234567890	AZERTY Azerty		26	1234567890	AZERTY Azerty	
27	1234567890	AZERTY Azerty		27	1234567890	AZERTY Azerty	
28	1234567890	AZERTY Azerty		28	1234567890	AZERTY Azerty	
29	1234567890	AZERTY Azerty		29	1234567890	AZERTY Azerty	
30	1234567890	AZERTY Azerty		30	1234567890	AZERTY Azerty	
31	1234567890	AZERTY Azerty		31	1234567890	AZERTY Azerty	
32	1234567890	AZERTY Azerty		32	1234567890	AZERTY Azerty	
33	1234567890	AZERTY Azerty		33	1234567890	AZERTY Azerty	
34	1234567890	AZERTY Azerty		34	1234567890	AZERTY Azerty	
35	1234567890	AZERTY Azerty		35	1234567890	AZERTY Azerty	
36	1234567890	AZERTY Azerty		36	1234567890	AZERTY Azerty	
37	1234567890	AZERTY Azerty		37	1234567890	AZERTY Azerty	
38	1234567890	AZERTY Azerty		38	1234567890	AZERTY Azerty	
39	1234567890	AZERTY Azerty		39	1234567890	AZERTY Azerty	
40	1234567890	AZERTY Azerty		40	1234567890	AZERTY Azerty	
41	1234567890	AZERTY Azerty		41	1234567890	AZERTY Azerty	
42	1234567890	AZERTY Azerty		42	1234567890	AZERTY Azerty	
43	1234567890	AZERTY Azerty		43	1234567890	AZERTY Azerty	
44	1234567890	AZERTY Azerty		44	1234567890	AZERTY Azerty	
45	1234567890	AZERTY Azerty		45	1234567890	AZERTY Azerty	
46	1234567890	AZERTY Azerty		46	1234567890	AZERTY Azerty	
47	1234567890	AZERTY Azerty		47	1234567890	AZERTY Azerty	
48	1234567890	AZERTY Azerty		48	1234567890	AZERTY Azerty	
49	1234567890	AZERTY Azerty		49	1234567890	AZERTY Azerty	
50	1234567890	AZERTY Azerty		50	1234567890	AZERTY Azerty	
51	1234567890	AZERTY Azerty		51	1234567890	AZERTY Azerty	
52	1234567890	AZERTY Azerty		52	1234567890	AZERTY Azerty	
53	1234567890	AZERTY Azerty		53	1234567890	AZERTY Azerty	
54	1234567890	AZERTY Azerty		54	1234567890	AZERTY Azerty	
55	1234567890	AZERTY Azerty		55	1234567890	AZERTY Azerty	
56	1234567890	AZERTY Azerty		56	1234567890	AZERTY Azerty	
57	1234567890	AZERTY Azerty		57	1234567890	AZERTY Azerty	
58	1234567890	AZERTY Azerty		58	1234567890	AZERTY Azerty	
59	1234567890	AZERTY Azerty		59	1234567890	AZERTY Azerty	
60	1234567890	AZERTY Azerty		60	1234567890	AZERTY Azerty	
61	1234567890	AZERTY Azerty		61	1234567890	AZERTY Azerty	
62	1234567890	AZERTY Azerty		62	1234567890	AZERTY Azerty	
63	1234567890	AZERTY Azerty		63	1234567890	AZERTY Azerty	
64	1234567890	AZERTY Azerty		64	1234567890	AZERTY Azerty	
65	1234567890	AZERTY Azerty		65	1234567890	AZERTY Azerty	
66	1234567890	AZERTY Azerty		66	1234567890	AZERTY Azerty	
67	1234567890	AZERTY Azerty		67	1234567890	AZERTY Azerty	
68	1234567890	AZERTY Azerty		68	1234567890	AZERTY Azerty	
69	1234567890	AZERTY Azerty		69	1234567890	AZERTY Azerty	
70	1234567890	AZERTY Azerty		70	1234567890	AZERTY Azerty	
71	1234567890	AZERTY Azerty		71	1234567890	AZERTY Azerty	
72	1234567890	AZERTY Azerty		72	1234567890	AZERTY Azerty	
73	1234567890	AZERTY Azerty		73	1234567890	AZERTY Azerty	
74	1234567890	AZERTY Azerty		74	1234567890	AZERTY Azerty	
75	1234567890	AZERTY Azerty		75	1234567890	AZERTY Azerty	
76	1234567890	AZERTY Azerty		76	1234567890	AZERTY Azerty	
77	1234567890	AZERTY Azerty		77	1234567890	AZERTY Azerty	
78	1234567890	AZERTY Azerty		78	1234567890	AZERTY Azerty	
79	1234567890	AZERTY Azerty		79	1234567890	AZERTY Azerty	
80	1234567890	AZERTY Azerty		80	1234567890	AZERTY Azerty	
81	1234567890	AZERTY Azerty		81	1234567890	AZERTY Azerty	
82	1234567890	AZERTY Azerty		82	1234567890	AZERTY Azerty	
83	1234567890	AZERTY Azerty		83	1234567890	AZERTY Azerty	
84	1234567890	AZERTY Azerty		84	1234567890	AZERTY Azerty	
85	1234567890	AZERTY Azerty		85	1234567890	AZERTY Azerty	
86	1234567890	AZERTY Azerty		86	1234567890	AZERTY Azerty	
87	1234567890	AZERTY Azerty		87	1234567890	AZERTY Azerty	
88	1234567890	AZERTY Azerty		88	1234567890	AZERTY Azerty	
89	1234567890	AZERTY Azerty		89	1234567890	AZERTY Azerty	
90	1234567890	AZERTY Azerty		90	1234567890	AZERTY Azerty	
91	1234567890	AZERTY Azerty		91	1234567890	AZERTY Azerty	
92	1234567890	AZERTY Azerty		92	1234567890	AZERTY Azerty	
93	1234567890	AZERTY Azerty		93	1234567890	AZERTY Azerty	
94	1234567890	AZERTY Azerty		94	1234567890	AZERTY Azerty	
95	1234567890	AZERTY Azerty		95	1234567890	AZERTY Azerty	
96	1234567890	AZERTY Azerty		96	1234567890	AZERTY Azerty	
97	1234567890	AZERTY Azerty		97	1234567890	AZERTY Azerty	
98	1234567890	AZERTY Azerty		98	1234567890	AZERTY Azerty	
99	1234567890	AZERTY Azerty		99	1234567890	AZERTY Azerty	
100	1234567890	AZERTY Azerty		100	1234567890	AZERTY Azerty	

Mettre les totaux des cartons

Entourer les n° des capitaines

L. D. Directeur - E. Educateur - M. Encadrement Médical

Renseignements à remplir par les clubs avant le coup d'envoi

Renseignements à remplir par l'arbitre avant le coup d'envoi

Renseignements à remplir par les clubs après la rencontre

Renseignements à remplir par l'arbitre après la rencontre

Particularités - Feuille de Match Papier

Pour pouvoir participer à une rencontre, tout joueur doit présenter sous format dématérialisé sa licence de la saison en cours au moyen de l'application Footclubs compagnon (via smartphone) ou du listing édité par le club (avec photo des joueurs)

À défaut de présentation par un de ces 2 moyens, uniquement lors d'une feuille de match papier, il pourra participer s'il présente IMPÉRATIVEMENT sous format papier les 2 documents suivants :

- ▶ Une autorisation médicale (voir explications ci-dessous)
- ▶ Une pièce d'identité comportant OBLIGATOIREMENT une photo (voir procédure ci dessous)

AUTORISATION MÉDICALE

Pour pouvoir jouer avec une pièce d'identité, le joueur doit fournir une des 3 pièces suivantes :

- ▶ un certificat médical de non contre indication à la pratique du football (doit comporter : NOM du médecin, date de l'examen, signature et tampon du médecin)
- ▶ le bordereau de demande de licence complété au niveau de la partie médicale (la copie papier du bordereau est acceptée)
- ▶ le bordereau de demande de licence avec la case NON cochée

Si des réserves sont déposées sur l'autorisation médicale, l'arbitre doit saisir le document et le retourner à l'organisme responsable de la compétition.

ATTENTION NOUVEAU !
Si vous avez fourni un certificat médical au cours de la saison 2016/2017, il reste valable pour cette saison à condition de répondre à l'auto-questionnaire médical disponible sur le site FF.Footclubs (FF.Footclubs.fr) ou auprès de votre club.
Sans quoi les autres cas, vous devez fournir le certificat médical ci-dessous.
Par la présente, je certifie les renseignements indiqués avoir été fournis de ma connaissance et j'atteste que :

☒ Répondre NON à toutes les questions - dans ce cas vous n'avez pas de formalités médicales supplémentaires.
☐ Répondre OUI à une ou plusieurs questions - dans ce cas vous devez compléter le certificat médical ci-dessous.

CERTIFICAT MÉDICAL
Je soussigné, Dr _____, (1) certifie que le bénéficiaire, identité ci-dessous, ne présente aucune contre-indication apparente à la pratique du football en compétition, et qu'il est apte à participer à la compétition d'âge compétitive de la catégorie d'âge mentionnée ci-dessous (2016).

État du bénéficiaire :
- je présente aucune contre-indication apparente à l'entrainement.
(1) Nom, Prénom, Date de naissance, Sexe, (2) Répondre à la question (2) ci-dessus dans le cas contraire, (3) Uniquement dans les conditions de participation définies par les règlements (4) Répondre à la question (4) ci-dessus dans le cas contraire.

PRÉSENTATION D'UNE PIÈCE D'IDENTITÉ

SI PIÈCE D'IDENTITÉ OFFICIELLE :

Les pièces d'identité officielles sont les suivantes :

Carte Nationale d'Identité, Passeport, Permis de conduire, Carte de séjour ou carte de résident en France, Permis de chasse, Carte professionnelle délivrée par la préfecture ou un ministère (carte de police, militaire...)

Une fois l'appel effectué dans les vestiaires par le capitaine adverse (ou dirigeant responsable en jeunes), rendre en main propre la pièce d'identité officielle au joueur.

Il est INTERDIT de confisquer une pièce d'identité officielle.

SI PIÈCE D'IDENTITÉ NON OFFICIELLE :

Une pièce d'identité non officielle peut être :

- ▶ une carte délivrée par un organisme public ou privé comportant OBLIGATOIREMENT une photo incluse dans le document
*ex de cartes : étudiant/lycéen, transport Tisséo/SNCF..., vitale (avec photo du joueur)
le livret de famille n'est pas valable (pas de photo incluse)*
- ▶ une photocopie de pièce d'identité officielle avec photo reconnaissable

Procédure spéciale à effectuer :

- ▶ Faire venir, avant l'appel des joueurs, le joueur concerné par une pièce d'identité non officielle et son capitaine (ou dirigeant)
- ▶ L'informer que si des réserves sont posées sur lui, vous serez dans l'obligation de confisquer sa pièce d'identité
- ▶ S'il ne peut vous la laisser dans le cas de réserve : signifier qu'il ne peut pas participer au match, l'enlever de la composition d'équipe, et lui rendre sa pièce
- ▶ S'il peut vous la laisser dans le cas de réserve : le joueur peut jouer

* Si des réserves ont été déposées : conserver la pièce d'identité non officielle et l'envoyer dans les 24 heures à l'organisme responsable de la compétition

* S'il n'y a pas eu de réserves déposées contre lui : lui rendre en main propre la pièce d'identité non officielle après avoir clôturé la feuille de match

Réserves administratives

En AUCUN CAS, un arbitre ne peut s'opposer au dépôt d'une réserve administrative quelque soit le moment où elle souhaite être déposée, ni pour d'autres raisons.

PROCÉDURE

Inscription de la réserve sur la feuille de match par le capitaine ou le dirigeant responsable

Faire signer :

- ▶ les capitaines pour la catégorie senior
- ▶ les dirigeants responsables pour les catégories de jeunes (sauf en U19, le capitaine s'il est majeur)

Signer vous aussi

En cas de réserve déposée après le coup d'envoi du match

Le capitaine vous dépose verbalement la réserve à un arrêt de jeu sur le terrain en présence du capitaine adverse (dirigeants responsables en jeunes)

Faire inscrire cette réserve dès que possible (à la mi-temps ou fin du match)

Bien indiquer sur la feuille de match le moment et les circonstances du dépôt tardif de cette réserve

Ces cas peuvent se produire à l'arrivée tardive d'un joueur, dans le cas d'une suspicion de fraude d'identité...

ACTIONS COMPLÉMENTAIRES DE L'ARBITRE SELON LA RÉSERVE

Sur la participation et/ou qualification d'un joueur

- ▶ Rien à effectuer de particulier

Sur fraude d'identité

- ▶ Si la fraude est avérée, ne pas faire jouer le fraudeur
- ▶ Si la fraude est détectée avant le match, il pourra être remplacé par un remplaçant inscrit. Équipe à 11 mais plus que 2 remplaçants possibles
- ▶ Si la fraude est détectée pendant le match, il sera refoulé du terrain et ne pourra être remplacé. Son équipe finira à 10
- ▶ Effectuer un rapport très détaillé

FMI

REMPLEIR LA FEUILLE DE MATCH
FRANCE A - FRANCE FÉMININE
Match amical
Durel 30' - Stade de France
UTILISATEUR : Didier DESCHAMPS
14/06/2014 à 19:30
Dernière synchro : 12/06/2014 19:30

ÉQUIPE RECEVANTE
4. VARANE Raphaël
5. SADIO Mamadou
6. CABAYE Yohan
7. RIBERY Franck
8. VALBUENA Mathieu
9. BENZEMA Karim
10. MATUIDI Blaise
11. POGBA Paul
12. GIROUD Olivier

ÉQUIPE VISITEUSE

POSER UNE RÉSERVE
Type de réserve
DESCRIPTION

Feuille Match Papier

ANNEXE FEUILLE DE MATCH
ne joindre à la feuille de match que si nécessaire

OBSERVATIONS D'APRÈS MATCH
Noter les faits marquants de la rencontre : blessé grave, arrêt du match, exclusion de dirigeants ou éducateur, bagarre dans les vestiaires à la fin du match...
S'il n'y a rien à observer : ne rien noter et pas besoin de signer
Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour jeunes) Signature de l'arbitre
Signature dirigeant 1 Signature dirigeant 2 Signature Arbitre

RÉSERVES TECHNIQUES À TRANSCRIRE PAR L'ARBITRE
Noter mot pour mot la réserve technique énoncée par le plaignant + score + moment du dépôt puis faire signer
Si pas de réserve technique : ne rien noter, ne pas signer.
Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour jeunes) Signature de l'arbitre
Signature dirigeant 1 Signature dirigeant 2 Signature Assistant Signature Arbitre

Réserves techniques

En AUCUN CAS, un arbitre ne peut s'opposer au dépôt d'une réserve technique quelque soit le moment où elle souhaite la déposer.

PROCÉDURE SUR LE TERRAIN

A un arrêt de jeu

Sur la demande du capitaine plaignant (ou du dirigeant responsable en catégorie de jeunes)

En présence du capitaine adverse (ou du dirigeant responsable en catégorie de jeunes)

En présence de l'arbitre assistant selon le cas :

- bénévole adverse au plaignant
- officiel le plus proche

Noter sur votre carte d'arbitrage

- mots pour mots l'énoncé de la réserve que vous dicte le capitaine (ou dirigeant) plaignant
- le score au moment de l'action amenant la réserve technique
- le moment du dépôt (à l'arrêt de jeu de la décision contestée, au X^{ème} arrêt de jeu après la décision contestée, à la fin du match...)

À LA FIN DU MATCH

Inscrire vous-même la réserve technique déposée dans la partie « Réserves Techniques »

- mots pour mots ce que vous a dicté le plaignant
- le score au moment de l'action amenant la réserve technique
- le moment du dépôt (à l'arrêt de jeu de la décision contestée, au X^{ème} arrêt de jeu après la décision contestée, à la fin du match...)
- mentionner « rapport suit »

Faire signer :

- le capitaine plaignant (ou dirigeant responsable en catégorie de jeunes)
- le capitaine adverse (ou dirigeant responsable en catégorie de jeunes)
- l'arbitre assistant présent lors du dépôt
- signer vous aussi

Cas particuliers :

Lorsqu'un club souhaite compléter la réserve technique à la fin de la rencontre, inscrire les éléments ajoutés en indiquant bien qu'ils vous ont été dicté à la fin de la rencontre.

En cas de renonciation d'une réserve technique en fin de match par l'équipe plaignante, l'indiquer sur la feuille de match en inscrivant tout de même la réserve et faire signer.

RAPPORT D'APRÈS MATCH

Adresser un rapport circonstancié dans les 48 heures après la rencontre

- inscrire mots pour mots ce que vous a dicté le plaignant
- indiquer le score au moment de l'action amenant la réserve technique
- indiquer le moment du dépôt (à l'arrêt de jeu de la décision contestée, au X^{ème} arrêt de jeu après la décision contestée, à la fin du match...)
- expliquer en détails l'action de jeu ayant amené le dépôt de la réserve technique

Exclusion temporaire = Carton blanc

L'exclusion temporaire, communément appelée Carton Blanc, est une sanction disciplinaire complémentaire aux lois du jeu utilisable sur les compétitions du District Haute Garonne de Football.

UTILISATION

Attribuable tout au long de la rencontre pour sanctionner un joueur ou officiel d'équipe (éducateur, dirigeant...) se rendant coupable de contestation(s) ou de geste(s) d'énervement dont l'effet a pour but de déstabiliser l'arbitre, l'adversaire voire un coéquipier

N.B : il est **interdit** d'attribuer un carton blanc pour une faute de jeu (tacle, charge, main...)

MODALITÉS D'EXÉCUTION

À un arrêt de jeu, l'arbitre montrera au joueur ou au banc concerné un carton de couleur blanche

Durée

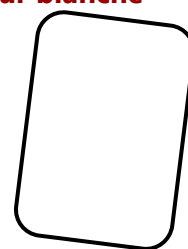
- ▶ 10 minutes d'exclusion temporaire à purger sur le banc de touche (catégorie U14 à seniors)
- ▶ Décompte à la charge de l'arbitre central, ou d'un de ses arbitres assistants officiels
- ▶ Le joueur ne pourra revenir sur le terrain qu'après les 10 minutes de sanction à un arrêt de jeu et sur autorisation de l'arbitre central

Cas particuliers : si une équipe est réduite à 7 avec l'application d'un carton blanc encore en cours, le match est définitivement arrêté, et l'arbitre effectuera un rapport à la commission compétente.

- ▶ Pour un carton blanc qui n'a pas eu sa durée réglementaire avant la fin de la 1ère mi-temps, le temps non effectué le sera au début de seconde mi-temps.

- ▶ 1 seul carton blanc peut être adressé à un officiel d'équipe par banc de touche (entraîneur, dirigeant, ...) au cours de la rencontre. Si une autre personne du banc conteste de nouveau, il sera attribué un carton jaune

- ▶ 1 carton blanc équivaut à un carton jaune + 10 minutes d'exclusion temporaire



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Les cartons blancs attribués lors de la rencontre sont notifiés sur la feuille de match

Lorsque le carton blanc est adressé à un officiel d'équipe (éducateur, dirigeant)

- ▶ le carton blanc sera montré à l'officiel d'équipe
- ▶ le capitaine (ou le vice capitaine si le gardien de but est capitaine) de son équipe purgera la sanction à la place de la personne ayant eu la mauvaise attitude
- ▶ dans le cas où une personne du banc manifesterait à nouveau sa désapprobation, un carton jaune sera attribué à cette personne. S'il s'agit de la même qui a reçu le carton blanc, elle sera exclu du terrain

Un gardien de but peut recevoir un carton blanc

- ▶ il sera remplacé dans sa fonction de gardien par un des joueurs de champ le temps de son exclusion temporaire, avec changement de maillot.

Un joueur purgeant une exclusion temporaire reste sous l'autorité de l'arbitre

- ▶ Si son attitude lors de sa sortie ou pendant son exclusion temporaire le justifie, il pourra recevoir une autre sanction disciplinaire (blanc, jaune, rouge) et donc sera exclu définitivement de la rencontre.
- ▶ Si un joueur de champ est exclu (carton rouge) pendant le temps de son exclusion temporaire, son équipe ne pourra pas se compléter à l'issue des 10 minutes.

Équipe réduite à moins de 8 joueurs/joueuses avec attribution d'un carton blanc

- ▶ La rencontre sera définitivement arrêtée pour cause d'un nombre insuffisant de joueurs suite à une ou plusieurs exclusions temporaires (ou non). L'arbitre effectuera un rapport à la commission compétente.

Si à l'issue des 10 minutes d'exclusion temporaire, l'entraîneur de l'équipe souhaite remplacer le joueur sanctionné, il n'est pas nécessaire de faire rentrer le joueur exclu entre temps.

Les motifs disciplinaires

Pour la feuille de match informatisée

- Notifier dans l'onglet discipline, les cartons attribués lors de la rencontre (motif + minute)

Pour la feuille de match format papier

- Notifier dans la case « motifs » face au joueur, l'abréviation correspondant à la faute commise et sa minute

CARTON BLANC

Pour la feuille de match format papier

- L'indiquez sur la feuille en cochant la case carton jaune, et comme motif « Désapprobation »

CARTON JAUNE

Motif	Abréviation autorisée Fdm papier
Se rendre coupable d'un comportement antisportif	CAS (+ type de faute)
Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes	Désapprobation
Enfreindre de manière répétée les Lois du Jeu	Enf. Répétition
Retarder la reprise du jeu	Retarder le jeu
Ne pas respecter la distance requise lors d'un corner, d'un CF ou d'une RdT	Non respect distance
Pénétrer ou revenir sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre	Pénétrer sans autor.
Quitter délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre	Quitter sans autor.

CARTON ROUGE

Motif	Abréviation autorisée Fdm papier
Commettre une faute grossière	Faute grossière
Commettre un acte de brutalité	Acte de brutalité
Mordre ou cracher sur un adversaire ou une autre personne	Mordre / Cracher sur Adv./Arbitre/...
Empêcher l'équipe adverse de marquer un but ou annihiler de la main une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main	Empêcher un but (main)
Empêcher de marquer ou annihiler une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers le but	Empêcher un but (faute)
Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou/et grossiers	Propos (ou gestes) blessants (ou injurieux ou grossiers)
Recevoir un second avertissement au cours du même match	2d avt (ou second avt)

Dans la case informations complémentaires de la FMI (ou observations d'après match de la Fdm papier), expliquer brièvement la faute ou noter précisément les termes et/ou gestes tenus ayant amené l'exclusion d'un joueur ou dirigeant et inscrire la mention « rapport suit ».

Motifs d'Avertissement pour les dirigeants / entraîneurs.

1. Ne pas respecter avec persistance les limites de la surface technique
2. Retarder la reprise du jeu de son équipe
3. Pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse (sans chercher la confrontation)
4. Manifester sa désapprobation par la parole ou par des gestes
5. Demander excessivement ou avec persistance d'infliger des cartons à l'adversaire
6. Effectuer des gestes ou se comporter de manière provocatrice ou offensante
7. Adopter avec persistance un comportement répréhensible (mises en garde répétées)
8. Se comporter d'une manière irrespectueuse envers le jeu

Motifs d'Expulsion pour les dirigeants / entraîneurs.

1. Retarder la reprise du jeu de l'équipe adverse
2. Quitter la surface technique pour signifier sa désapprobation ou agir de manière provocatrice
3. Pénétrer dans la surface technique de l'équipe adverse (de manière agressive)
4. Jeter ou botter un objet sur le terrain
5. Pénétrer sur le terrain pour chercher la confrontation ou interférer avec le jeu
6. Se comporter de manière agressive ou physique envers tout individu et/ou adopter un comportement violent
7. Recevoir un second avertissement au cours du même match
8. Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers

Problèmes d'ordre disciplinaire

PAUSE D'APAISEMENT

La pause d'apaisement s'appuie sur la Loi 5 des Lois du Jeu, qui permet à l'arbitre d'interrompre temporairement le match lorsqu'il estime que les conditions ne sont plus réunies pour poursuivre la rencontre dans un climat serein et maîtrisé.

APPLICATION

Cette mesure est à effectuer après avoir pris les dispositions nécessaires (*rappel à l'ordre, carton blanc, jaune, intervention responsable sécurité...*) **auprès des joueurs (et/ou des responsables sécurité) et que l'état d'esprit sur ou hors du terrain continue à se dégrader**

- comportement excessif du public (insultes, provocation, racisme...)
- montée progressive de tensions entre joueurs des 2 équipes
- enchaînement de provocations, gestes d'humeur ou comportements à la limite de la sanction disciplinaire
- refus collectif d'apaisement après un arrêt de jeu tendu
- atmosphère conflictuelle persistante, sans faute individuelle caractérisée
- comportement excessif ou agitation des responsables d'équipe susceptible de détériorer le climat de la rencontre.

MODALITÉS D'EXÉCUTION

L'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet.

Il indique clairement la pause par la gestuelle du « temps mort » (mains en « T ») par dessus la tête.

L'arbitre demande à tous les joueurs de se rendre dans leur surface de réparation respective en écartant latéralement les bras et en effectuant un geste de poussée vers l'extérieur au niveau des épaules.

Dans le cas du public, éventuel retour temporaire aux vestiaires si la situation le nécessite

L'arbitre invite ensuite dans le rond central :

- les 2 capitaines
- les 2 entraîneurs
- les 2 responsables sécurité
- et toute autre personne jugée utile (délégué officiel, observateur...)

Il explique les raisons de l'interruption, ce qu'il a observé et les attentes pour la reprise.

Il rappelle aux responsables d'équipe leur rôle de maîtrise et d'apaisement.

Durée à l'appréciation de l'arbitre

Noter sur la feuille de match quand la mesure a été appliquée et effectuer un rapport



EXCLU REFUSANT DE SORTIR

Procédure à suivre lorsqu'un joueur / éducateur / dirigeant ... refuse de sortir suite à la notification de son exclusion :

- ▶ Appeler les 2 capitaines d'équipe / 2 dirigeants responsables en catégorie de jeunes
- ▶ Mettre face à ses responsabilités le capitaine / dirigeant de l'exclu en lui demandant de le faire sortir
- ▶ Lui signifier l'arrêt définitif de la rencontre si l'exclu n'est pas sorti dans un délai de 1 minute
- ▶ Si l'exclu sort, reprise normale de la rencontre
- ▶ Si l'exclu n'est pas sorti, arrêt définitif de la rencontre, notification sur la FMI + rapport détaillé des faits et de la procédure

Rapport d'arbitrage

L'arbitre et ses arbitres assistants sont tenus d'adresser un rapport d'arbitrage dans les 24 heures suivant la rencontre lorsqu'une exclusion a été prononcée ou pour tout autre fait grave.

PROCÉDURE

Utilisation IMPÉRATIVE du rapport via le compte FFF : officiels.fff.fr

- ▶ Sur votre désignation - Accès spécifique - Rapports

 Rapports

Bien décrire la (ou les) situation(s) survenue(s) sur le terrain ou en dehors

- ▶ Le temps : Avant, pendant (minutes) ou après la rencontre
- ▶ Le score : Quel était le score au moment de l'incident ?
- ▶ L'identification de l'individu : Capitaine, autre joueur, remplaçant, dirigeant, entraîneur
- ▶ Quoi ? : Explicitez la faute, raisons pour lesquelles le joueur a reçu la sanction
- ▶ Comment ? : Après un avantage, alors que l'adversaire partait au but, à un arrêt de jeu...
- ▶ Où ? : Sur le terrain, sur la touche, à la rentrée aux vestiaires...
- ▶ Alors que ? : Le ballon était en jeu, le jeu était arrêté...
- ▶ Exclu ? : Facilement, a refusé de sortir, avec l'aide de son capitaine...
Précisez la durée des incidents en cas de difficultés

*Donner un maximum de détails afin de permettre à la commission de discipline de bien apprécier la gravité des faits.
Ne pas donner d'avis sur la sanction à prononcer !*

BIEN ÉVALUER L'INTENSITÉ DES GESTES

Envers un adversaire :

- ▶ coup de pied à la tête, dans le ventre, dans les jambes, dans le dos, dans les fesses, au visage...
- ▶ coup de coude dans le ventre, la poitrine...
- ▶ coup de tête...

Préciser à chaque fois la position de la victime : au sol, allongée, debout, accroupie...

Envers l'arbitre ou l'arbitre assistant :

- ▶ Gestes :
 - le joueur m'a touché d'une main, des deux mains...
 - le joueur m'a tiré le maillot
 - le joueur m'a retenu par l'épaule
- ▶ Attitude agressive :
 - le joueur m'a poussé d'une main, des deux mains...
 - le joueur m'a poussé et j'ai fait un pas en arrière, je suis tombé sur les fesses...
- ▶ Bousculade / Agression :
 - le joueur m'a bousculé et je suis tombé en arrière
 - le joueur m'a frappé à la tête, au ventre...
 - le joueur m'a donné un coup de pied dans les jambes...

EXEMPLES DE RAPPORT

1. Récidive d'avertissement au cours du même match :

A la 26ème minute de jeu, Monsieur DUPONT André, n°6 de Toulouse FC (1876543298), a reçu un avertissement pour comportement antisportif suite à un tirage de maillot sur un adversaire au milieu du terrain.

Ce même joueur a reçu un second avertissement à la 75ème minute de jeu (score 3 à 1 en faveur de Toulouse FC) pour avoir commis un tacle irrégulier sur un adversaire d'où son exclusion pour avoir reçu deux avertissements au cours du même match.

2. Empêcher une occasion nette de but

A la 44ème minute de jeu, sur le score de 2 à 0 en faveur de l'équipe de Toulouse FC, Monsieur DURAND Bernard, n°8 de MURET AS (1897606654) a détourné volontairement le ballon de la main sur sa ligne de but pour suppléer son gardien de but battu sur le tir d'un joueur de Toulouse FC. Il a donc empêché le ballon de pénétrer dans le but d'où son exclusion pour avoir empêché un but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main.

3. Faute grossière et acte de brutalité envers adversaire

A la 87ème minute de jeu, alors que le score était de 1 à 1, Monsieur DUPONT André, n°6 de Toulouse FC (1876543298), a commis un tacle par derrière en touchant son adversaire au niveau du mollet et aurait pu mettre en danger l'intégrité physique du joueur. Alors que j'avais sifflé la faute, la victime Monsieur DURAND Bernard, n°8 de MURET AS (1897606654), s'est relevée et a donné un violent coup de poing au visage de Monsieur DUPONT. Aucun autre coup n'a été donné, les deux joueurs ayant été retenus par d'autres joueurs situés à proximité.

J'ai donc exclu Monsieur DUPONT André pour faute grossière suite à son tacle par derrière ainsi que Monsieur DURAND Bernard pour acte de brutalité envers un adversaire.

Le match s'est fini sur le score de 1 à 1 sans qu'aucune autre faute remarquable n'ait été commise.

4. Exclusion pour propos injurieux

J'ai exclu le n°6 de Toulouse, Monsieur MARTINEZ José (1854309876), à la 87ème minute, score 0 à 0, car celui-ci m'a dit je cite : « T'es qu'un charlot, t'as rien vu du match, enfoiré » alors que j'avais sifflé une faute contre lui car il avait commis un tacle irrégulier sur un adversaire d'où exclusion pour propos injurieux envers arbitre. Le joueur est sorti du terrain poussé dehors par son capitaine.

5. Acte de brutalité envers Officiel

A la 76ème minute de jeu, sur le score de 2 à 0 en faveur de l'équipe de Toulouse FC, Monsieur MARTIN Philippe, n°9 de MURET AS (1897606654) a été exclu pour m'avoir poussé des deux mains et m'a fait tombé sur les fesses. L'attitude agressive de Monsieur MARTIN a fait suite au deuxième but marqué par l'équipe de TOULOUSE pour qui ce but n'était pas valable car il était soi-disant entaché d'un hors jeu.

Le capitaine de l'équipe de Muret s'est ensuite interposé entre lui et moi afin de l'empêcher d'aller plus loin, il quitta le terrain difficilement poussé par ses coéquipiers en criant à mon égard je cite : « Je t'attends à la sortie du stade, espèce de conard ».

La partie repris son cours normalement jusqu'à son terme. Le dirigeant de Muret s'excusa de l'attitude de son joueur lors de la signature de la feuille de match. J'ai pu ensuite quitter normalement le stade.

6. Envahissement de terrain

A la 37ème minute de jeu du match TOULOUSE FC / MURET AS, alors que l'équipe locale venait de marquer le premier but de la rencontre, une dizaine de spectateurs sont rentrés sur le terrain pour manifester contre le licenciement de l'entraîneur de l'équipe de MURET. Ces faits étant inscrits sur les banderoles qu'ils déployaient. À aucun moment ils n'ont eu d'attitude agressive envers les acteurs de la rencontre et les officiels. J'ai fait rentrer aux vestiaires les deux équipes par sécurité. Nous y sommes restés environ 10 minutes le temps que les spectateurs ont mis pour évacuer l'aire de jeu.

La rencontre s'est ensuite déroulée normalement sans d'autres faits de ce genre ni hostilité du public.

7. Arrêt de la rencontre suite intempéries

Alors que le score était de 3 à 1 en faveur de Toulouse face à Muret, j'ai dû interrompre la partie à la 50ème minute de jeu suite au brouillard qui est tombé subitement et qui ne permettait plus de jouer, les deux arbitres assistants ne se voyant plus aux piquets de coin opposés.

Après attente des 45 minutes réglementaires, le brouillard ne s'étant toujours pas dissipé, j'ai donc arrêté définitivement la rencontre.

8. Réserve pour faute technique

A la 34ème minute de jeu, j'ai accordé un penalty à l'équipe de Toulouse. Le penalty est exécuté mais comme des joueurs des 2 équipes avaient pénétré dans la surface, j'ai pris la décision de faire retirer le penalty. C'est alors que l'équipe de Toulouse a changé de tireur et avant l'exécution du coup de pied de réparation le capitaine de Muret, Monsieur FERCHAUX, a déposé une réserve technique. J'ai donc appelé le capitaine de Toulouse, l'arbitre assistant bénévole de Toulouse et le capitaine de Muret m'a déposé ces réserves : « moi, Albert FERCHAUX, capitaine de Muret, pose des réserves techniques. L'équipe de Toulouse n'ayant pas le droit de changer de tireur sur un penalty à refaire ». Le score étant de 0 à 0 avant l'exécution de ce penalty, j'ai fait procéder au coup de pied de réparation avec le nouveau tireur, rien n'interdisant cela dans le règlement, et il a marqué dans les conditions normales.

Fin du match sur le score de 1 à 0 pour Toulouse.

A la fin de la rencontre, j'ai noté textuellement sur l'annexe de la feuille de match la réserve en présence des deux capitaines et de l'arbitre assistant de Toulouse qui ont ensuite signé ces réserves.

9. Problèmes à la sortie du stade

A mon départ du stade, sur le parking, accompagné des deux arbitres assistants de la rencontre, Messieurs ROMANTIN et DUCROS, un groupe d'individus a lancé dans notre direction des cailloux sans qu'aucun ne nous ait touché. Nous avons pu reconnaître dans ce groupe des joueurs de l'équipe GAILLAC TOULZA (certains ayant encore le haut de survêtement rouge et blanc marqué du dit club), nous ne pouvons les nommer individuellement (n'ayant plus les licences) mais nous pourrions facilement les reconnaître visuellement.

Ces faits n'ont pu être marqué sur l'annexe de la feuille de match, celle-ci ayant déjà été séparée en trois parties et donnée aux deux clubs.

CONSERVER UNE COPIE DE VOTRE RAPPORT

Indemnités d'arbitrage 2025/2026

DÉPLACEMENTS

Le kilométrage pris en compte est celui affiché sur votre désignation.

Application du barème minimal FFF :

- ▶ moins de 74 km (aller / retour) : 33 € (Ligue : mini 35€)
- ▶ au-delà de 74 km (aller / retour) : nombre de km x 0,446 €



PRESTATION

Compétitions	Centre	Touche
Seniors : D1 et D2	40	22
Seniors : autres divisions et coupes gestion District	38	20
Féminines : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	30	17
U18 / U19 : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	34	19
U16 / U17 : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	24	16
U14 / U15 : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	20	14
Futsal : Toutes compétitions gestion District (Championnats / Coupes)	48€ si 1 match / 60€ si 2 matchs	
Seniors - R3	48	33
Féminines : Championnats et Coupes niveau Ligue	R1 : 44 R2 : 42	25
U18 / U20 : niveau Ligue - Gambardella (Gestion Ligue)	39	28
U14 / U15 / U16 / U17 : niveau Ligue	32	25
U15F / U18F : niveau Ligue	33	25

RÈGLEMENT

Les indemnités d'arbitrage sont réglées par virement bancaire par l'organisme en charge de la gestion de la compétition Ligue ou District pour toutes les compétitions (Championnat et Coupe).

Merci de fournir un RIB par mail dès votre 1ère rencontre.

Vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour bien compléter votre carte d'arbitrage

INFORMATIONS GÉNÉRALES



CARTE D'ARBITRAGE

Date : 25.02.2016 **Niveau :** Excellence Sen.

Arbitre : M. SIFFERT Tink **Licence :**

A.A. 1 : M. DUPUY Antoine **Licence :** TOULOUSE

A.A. 2 : M. DUBONT Rimi **Licence :** MURET

Délégué officiel : M. CHAPOUS Alex

Licence : 48 461 84 356

Délégué terrain : M. ANDRE Paul

Licence : 254.0329.103

CLUBS en PRESENCE	
<u>TOULOUSE</u>	<u>MURET</u>
Buts : <u>III</u>	Buts : <u>II</u>
Coup d'envoi <u>10</u>	<u>24</u> Coup d'envoi

BANCS de TOUCHE	
M. <u>ANDRE</u>	M. <u>MARIN</u>
M. <u>SERRA</u>	M. <u>PEREIRA</u>
M.	M. <u>HUBERT</u>
M.	M.

- ▶ Bien remplir les champs vides
 - ▶ Noter les noms des arbitres assistants
 - ▶ Noter les noms des délégués à la police
 - ▶ Noter les noms des personnes (hors joueurs) présentes sur le banc de touche
- Cela permettra de refouler plus facilement ceux qui ne sont pas inscrits sur la feuille de match*
- ▶ Noter qui donne le coup d'envoi du match afin de ne pas se tromper pour le coup d'envoi de la seconde période
 - ▶ Noter les buts au fur et à mesure

INFORMATIONS ÉQUIPES

- Inscrire les sanctions disciplinaires : faute commise + minute

Noter le type de faute sanctionnée dans la case (tacle, charge, main...) et noter en fin de rencontre sur la feuille de match le motif correspondant (voir fiche sanctions disciplinaires)

Pour un carton blanc, noter CB + minute

- ▶ Noter les remplacements avec la minute

N'inscrire que la 1ère entrée de chaque remplaçant

- ▶ Pour l'épreuve des tirs au but, utiliser la bande en bas de la carte

EQUIPE : TOULOUSE				Couleur : BLEU C		
N°	Répartiteur	1 ^{er} essai	2 nd essai	Exclusion	MOTIF	
1						
2						
3					CB (20')	
4						
5	X	54			tacle	
6						
7						
8	X	13		X	84 main - insulte	
9						
10						
11						
12	6	80				
13	11	33				
14						

EQUIPE : MURET				Couleur : BLEU		
N°	Répartiteur	1 ^{er} essai	2 nd essai	Exclusion	MOTIF	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13	4	35				
14	5	15				

RÉSERVE TECHNIQUE

Insaisie ici Mots pour
Mots ce que vous
énonce le capitaine
déposant une réserve
technique

- ▶ Inscrire mots pour mots l'énoncé du capitaine (ou dirigeant responsable en jeunes) qui pose la réserve technique
- ▶ Inscrire le score et le moment du dépôt

Se reporter à la fiche réserve technique

Mes Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

District Haute Garonne de Football



Siège :

1 place Alfred Sauvy - 31270 CUGNAUX

Antenne :

9, rue Romain Rolland - 31800 SAINT GAUDENS

Tél. : 05.62.89.05.30

Email : secretariat@haute-garonne.fff.fr



Rédaction : Olivier LEDOUX
Conseiller Technique Départemental en Arbitrage
District Haute Garonne de Football